TABLE DES FIGURANTS

1 Ruines
11 Chasseur de reliques. Un accoutrement étrange, du matériel hors d'usage qui lui semple précieux, il inspecte tout, recherche la perle rare.
12 Cheffe de convoi. Elle jure comme un charretier, s'attend à des embuscades, vérifie les bagages, coordonne l'équipe, envoie des éclaireurs.
13 Une Archéologue qui perd ses souvenirs et espère les retrouver en explorant les vestiges des temps anciens.
14 Un cultivateur de lichen rouge qui ronge les pierres. Parfois, il est conscient que sa culture est dangereuse, parfois il se régale de cette idée.
15 Une exploratrice de lieux hantés. Elle veut se prouver qu'elle n'a pas peur.
16 Un dératiseur de horlas. Pour lui, ce sont des nuisibles qu'on peut éliminer si on suit un protocole méthodique.

2 Forêt
21 Une charpentière qui tente de consolider des ruines irréparables
22 Un bûcheron. Il aime les arbres et en même temps il s'est juré de les abattre jusqu'au dernier car leur temps est révolu, le temps des hommes doit venir.
23 Lavandière de souvenirs. Lave les mauvais souvenirs des vêtements
24 Une Carbonnière. Elle brûle du bois pour faire du charbon et elle est membre d'une société secrète de carbonniers aux codes et aux objectifs complexes.
25 Un renard, toujours accompagné d'un lapin. Ils sont très complices.
26 Un homme qui se transforme en arbre.

3 Oubli
31 Une réparatrice et ravaudeuse de mémoire
32 Une sculptrice sur bois qui sculpte les arbres en leur donnant la forme de la mémoire qu'ils contiennent
33 Un peintre qui peint les gens comme ils étaient dans leurs souvenirs.
34 Une louve dont la morsure emporte des souvenirs (elle s'en nourrit).
35 Un moustique qui implante de faux souvenirs
36 Un lutin qui échange les souvenirs des gens

4 Emprise
41 Un sculpteur avec un très mauvais caractère qui crée des merveilles à partir de ruines.
42 Une peintresse aux manières très délicates qui peint des horreurs venues de la forêt.
43 Un détective le jour, faussaire de souvenirs la nuit.
44 Une femme champignon qui se multiplie en relarguant des spores dans l'air.
45 Une vache qui donne du lait qui a le goût de ses sentiments.
46 Un scarabée qui crée des têtes parlantes en roulant des détritus.

5 Égrégore
51 Une fromagère qui fabrique des fromages avec des herbes et des sentiments caillés d'amertume, de tristesse, de colère.
52 Un guide qui conduit ses passagers par des raccourcis dangereux au cœur des forêts limbiques.
53 Une devineresse qui lit le futur dans les entrailles des souvenirs des gens.
54 Un arbre qui donne des fruits qui évoquent les pensées qu'ont eu les gens dans la journée : sève-café, pommes d'amour, châtaignes de maux de ventre.
55 Un chat sauvage grimaçant qui vous dit de quoi vous avez les plus besoin (et comment le trouver s'il est d'humeur) si vous le prenez sur vos genoux.
56 Une laie qui prend la forme des plus grandes peurs des gens du coin, en gardant toujours un peu ses traits de sanglier.
6 Horlas
61 Une ourse caparaçonnée par un agrégat de déchets. Elle souffre et aidera celui qui décide de le nettoyer spontanément.
62 Des boules de glu jaune qui peuvent tomber des arbres ou étendre des tentacules, s'animer n'importe où et bloquer le passage.
63 Une gobeline-chouette qui peut voler et aussi prendre l'apparence d'êtres de notre passé.
64 Une personne qui se transforme en corbeau et cherche à répandre la noirceur sur le monde.
65 Un sorcier qui vit dans un puits, passe son temps à ricaner et peut offrir à quiconque ce qu'il désire le plus, mais sous une forme empreinte de noirceur.
66 Une prêteuse sur gage : elle rachète des dettes d'honneur qu'elle transforme en monstres qui viennent pourchasser ceux qui ne viennent pas rembourser.

TABLE DES NOMS

Sentez-vous libre de modifier le nom en fonction du figurant à nommer.

1 Ruines
11 Désolante
12 Ermitène
13 Sablille
14 Fondrelle
15 Fantômard
16 Malévisque

2 Forêt
21 Charbonnaude
22 Clairière
23 Orée
24 Feuille
25 Érable
26 Charmille

3 Mémoire
31 Vestige
32 Souveninthe
33 Mémentor
34 Astragathe
35 Caméo
36 Chimène

4 Emprise
41 Carême
42 Enracine
43 Oubleux
44 Écorce
45 Éclose
46 Miasma

5 Égrégore
51 Hantise
52 Totem
53 Passion
54 Changeline
55 Limbe
56 Hermine

6 Horlas
61 Pierre-Aube
62 Sylphe
63 Asphodèle
64 Chrysalide
65 Soupir
66 Opprobre

TABLE DES ÉMOTIONS

Petite table des émotions :
1 Peur 2 Colère 3 Tristesse 4 Joie 5 Dégoût 6 Sérénité

Grande table des émotions :

11 Extase
12 Joie
13 Sérénité
14 Optimisme
15 Amour
16 Admiration
21 Confiance
22 Acceptation
23 Soumission
24 Terreur
25 Peur
26 Appréhension
31 Crainte
32 Étonnement
33 Surprise
34 Distraction
35 Désappointement
36 Chagrin
41 Tristesse
42 Songerie
43 Remords
44 Aversion
45 Dégoût
46 Ennui
51 Mépris
52 Rage
53 Colère
54 Contrariété
55 Agressivité
56 Haine
61 Vigilance
62 Anticipation
63 Intérêt
64 Désir
65 Plaisir
66 Absence d'émotion

TABLE DES LIEUX

1 Ruines
11 Un pont cassé en deux, dont les fondations s'enfoncent dans la vase.
12 Une forêt pétrifiée d'arbres en pierre brisée et de branches de fer rouillé.
13 Une ancienne bibliothèque mangée par les mites et le moisi, envahie par les toiles d'araignées.
14 Un cercle de terre qui se met à fondre et absorbe arbres et bâtiments. Le cercle s'étend inexorablement.
15 Une caravane qui parcourt la forêt pour fuir des catastrophes, catastrophes qu'elle provoque sur son passage sans le savoir.
16 Un ancien château hanté qui génère de nouveaux monstres à chaque légende qui s'accumule sur son compte.

2 Forêt
21 Une forêt qui s'agrandit à toute vitesse en broyant les villages autour d'elle.
22 La mère de toutes les forêts. Ses chênes millénaires fabriquent des glands dont chacun peut donner une forêt entière.
23 Une forêt qui contient des scènes de nos souvenirs. Plus on s'y enfonce, plus on remonte loin dans notre passé.
24 Une forêt dont l'écorce des arbres cache des enfants, ceux que les couples n'ont jamais osé avoir.
25 Les forêts limbiques. On y accède par des arbres creux, elles sont un passage par le monde astral pour aller à l'endroit de ses souhaits, mais elles sont hantées par des horlas.
26 Une forêt qui se déplace pendant que les gens dorment ou ont le dos tourné.

3 Mémoire
31 Un domaine souterrain qui contient des témoignages de l'Âge d'Or
32 La forêt de mémoire. Elle existe dans la tête de chacun de nous et contient tous nos souvenirs, même ceux qui sont oubliés, paraît-il. On peut s'y aventurer mais c'est aussi dangereux pour l'explorateur que pour la mémoire.
33 Un puits sans fond qui dégage de la fumée. Il paraît que les souvenirs perdus s'y trouveraient.
34 La forêt des cerveaux. Il paraît que si l'on y enterre son cœur, la saison suivante y aura poussé un arbre qui donnerait un unique fruit, un cerveau de rechange pour la personne, un cerveau immunisé à l'oubli.
35 Une maison isolée. Chaque pièce est la pièce d'un lieu de l'enfance de la première personne qui en ouvre la porte.
36 Un labyrinthe de cavernes où les horlas cachent les souvenirs qu'ils ont volés.

4 Emprise
41 Un village en ruines qui change d'apparence à chaque visite.
42 Un arbre géant aux multiples cavernes et habitants. On dit qu'il est vivant et peut avaler des visiteurs. Pour les recracher où ?
43 Un domaine souterrain contenant les archives de l'Âge d'Or, qui change de place tout le temps, comme s'il fuyait quiconque le recherche.
44 Le lieu où l'emprise est la plus forte au monde. Tout ce qui pénètre dans ce vortex change de forme en permanence.
45 Une auberge où ceux qui y font étape changent d'humeur du tout au tout : les méchants deviennent aimables, les joyeux deviennent suicidaires...
46 Une colline qui est en fait le dos d'un gigantesque horla.

5 Égrégore
51 Un moulin à eau abandonné. Pendant la nuit, il tourne et filtre les sentiments et les cadavres qui dérivent dans la rivière, pour en faire une farine magique.
52 Une forêt où tout voyageur se perd à jamais parce que les gens pensent que cette forêt n'a pas de sortie. Ce qui invite les aventuriers à s'y risquer.
53 Un hippodrome où courent des chevaux maigres revendus pour combler des dettes d'honneur. Les désespérés parient leurs vies dessus.
54 Une forteresse hantée au bord du monde où se trouverait la matière noire, substance qui conférerait le pouvoir suprême à celle qui mettrait la main dessus.
55 Un marais mortel qui n'existe que parce que les parents menacent leurs enfants en leur disant qu'ils tomberont dans les marais s'ils s'aventurent tous seuls dans la forêt.
56 La caverne couveuse, qu'on dit être le lieu de naissance de tous les horlas, chacun naît dans un œuf relié à une racine, reliée à l'âme de chaque être pensant sur terre.

6 Horlas
61 Un marché mystérieux qui apparaît au milieu de nulle part. Il est tenu par des forains qui s'avèrent être des horlas et vendent des marchandises maudites ou proposent des pactes douteux.
62 Une caravane de montures horlas géantes qui avance en dévorant la forêt.
63 Une ville créée par des horlas en pleine forêt. Tout y est copié sur une ville d'humains proche de là.
64 Un tunnel sous la montagne, on y rentre humain et on en ressort horla.
65 Un vaisseau fantôme qui remonte le fleuve à la recherche de la mer sans jamais la trouver.
66 Un cratère immense et fumant sous lequel vit le premier-né de tous les horlas.

TABLE DES OBJETS

1 Ruines
11 Une bombe-châtaigne à retardement.
12 Une hache qui peut couper n'importe quel arbre.
13 Une sarbacane et des fléchettes qui effacent la mémoire.
14 Un bocal contenant du lichen rouge qui peut se multiplier et ronger la pierre très vite.
15 Un pigeon voyageur qui permet de propager de fausses rumeurs et les rendre vraies.
16 Un piège à griffes pour capturer des horlas.

2 Forêt
21 Une corde en racines qui permet de faire s'écrouler une maison si on l'agrippe par la cheminée.
22 Un sac sans fond qui contient des petits cailloux qui permettent de toujours retrouver son chemin.
23 Une horloge en bois avec un coucou qui raconte à chaque heure un souvenir d'une chose qu'il a vue une autre fois qu'il était sorti de sa boîte.
24 Une graine qui contient les germes de toute une forêt.
25 Un petit coffre fermé à clef qui sert à emprisonner un sentiment.
26 Un livre de contes sur les créatures de la forêt. Tous ces contes sont vrais.

3 Mémoire
31 Un miroir qui permet de voir chaque personne au pire moment de sa vie.
32 Une planche de l'arbre qui sert à faire le carton des tarots de l'oubli.
33 Un bâton de sourcier qui sert à trouver les sources de l'eau de mémoire.
34 Une cape qui permet de prendre l'apparence d'une personne dont on se rappelle au moins du visage.
35 Une boussole qui pointe toujours vers l'endroit où se trouve l'être aimé.
36 Une carte du tarot de l'oubli excédentaire : l'Arcane du Horla.

4 Emprise
41 Un balai qui permet de réparer une maison laissée à la déchéance. Peut-il défaire ce qu'il a fait ?
42 Une pipe en chêne et une blague remplie de mousses de la forêt. En fumer permet de prendre la forme du dernier être qui a fumé de cette même pipe.
43 Un sablier qui fait s'écouler le temps à l'envers.
44 Une bague qui absorbe la maladie. Il faut mettre la bague puis l'offrir à quelqu'un. Cette personne hérite alors de votre maladie.
45 Une fiole d'eau bénite pour exorciser un lieu, un objet, ou un démon.
46 Un portant d'eau qui transforme ceux qui en boivent en horlas.

5 Égrégore
51 Un pinceau et une toile qui permettent de peindre les lieux comme ils étaient avant.
52 Un arbre creux pour y cacher des sentiments.
53 Une montre à gousset qui indique le temps qu'il nous reste à vivre.
54 Une brosse à cheveux qui arrache toute la chevelure au lieu de la coiffer.
55 Une fiole de parfum qui contient tous les sentiments du monde.
56 Un cadre de tableau. Si on y place sa tête, on découvre ce qu'il y a de plus beau ou de plus laid en nous.

6 Horlas
61 Une épée qui permettrait de tuer n'importe quel horla.
62 Une grosse châtaigne qui vibre comme un œuf. Que contient-elle ?
63 Un cor de chasse pour effrayer ceux des horlas qui étaient jadis des humains.
64 Un appeau à horlas.
65 Une marmite qui permet de cuisiner une nourriture qui transforme celui qui en mange en horla façonné par les émotions que le cuisinier a mis dans la marmite.
66 Une pelle qui permet de creuser des passages vers des tanières à monstres.

TABLE DES DÉTAILS FORESTIERS

Pour typer un figurant, un monstre ou un décor, jeter 2d6 (un pour les dizaines, un pour les unités) et combiner le résultat avec son idée initiale.

1 Mammifère
11 Sanglier / Cochon
12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
13 Loup / Chien / Ours / Glouton
14 Chat Sauvage / Lynx
15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs
21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
22 Lianes grimpantes ou rampantes
23 Buisson / Aubépine / Bruyère
24 Plante
25 Arbuste
26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur
31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
33 Branches / Rejets
34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
35 Écorce / Peau / Sève / Résine
36 Racines / Radicelles

4 Oiseau
41 Hibou / Chouette
42 Corbeau
43 Bécasse / Moineau
44 Faisan / Givre
45 Faucon / Buse / Aigle
46 Chauve-Souris

5 Rampants, vermine
51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
53 Araignée / Acariens
54 Mouches / Papillon / Fourmis
55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs
61 Mousse / Sphaigne
62 Humus / Tourbe / Marais
63 Lichen
64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium

TABLE DES PÉRILS

Pour imaginer des péripéties ou des défis durant les aventures. Tirer sur les 3 tables à la fois avec 3 dés différents, ou ne sélectionner qu'une ou deux des tables.

Table 1 : Nature du défi
1 Mission
2 Passage ou Gardien
3 Challenge d'interprétation du personnage ou Énigme
4 Piège, surprise, événement inattendu, course après la montre
5 Antagoniste, course-poursuite
6 Récompense, révélation, retournement de situation

Table 2 : Thème
1 Ruines
2 Forêt
3 Oubli
4 Emprise
5 Égrégore
6 Horlas

Table 3 : Style
1 Eau
2 Feu
3 Air
4 Terre
5 Forêt
6 Mouvement

Inspiration : La technique du Donjon en 5 pièces, par John Four

TABLE DES ENTOURLOUPES

Les missions ne sont pas toujours aussi simples qu'on le croit. Tirer sur la table des entourloupes au moment avant que le commanditaire ne présente sa mission

1 Cartes (1)

Quelque chose d'inhabituel au sujet de la carte du tarot de l'oubli en récompense de la mission

11 La lame a été volée
12 Le commanditaire a vraiment besoin d'aide mais n'a pas de carte à offrir, il s'offre en compagnon en échange, ou propose un service.
13 La carte est maudite. Si un marchebranche l'utilise pour monter en expérience, soit elle provoque une noirceur, soit elle provoque une catastrophe.
14 Le dessin de la carte est très inquiétant. Que ce soit la meneuse ou le joueur qui ait la main pour raconter, le souvenir sera terrible.
15 La carte a été maladroitement dessinée à la main par le commanditaire. Elle est inefficace.
16 La carte est une fausse, à l'insu du commanditaire. Elle donne juste un souvenir, sans permettre de monter en expérience, et on ignore si ce souvenir est vrai ou faux.

2 Cartes (2)

Encore quelque chose d'inhabituel au sujet de la carte.

21 Le commanditaire ne donne pas la carte mais dit où en trouver une.
22 Le commanditaire est une personne puissante qui s'assure la mainmise sur les tarots de l'oubli et devient le guichet unique pour les missions
23 Le commanditaire ne donne pas de carte mais propose de transmettre à un marchebranche (artisan ou saltimbanque) une technique pour en fabriquer. Mais sa technique est maudite. La première carte fabriquée apporte une noirceur au marchebranche qui la lit. La deuxième apporte deux noirceurs, et ainsi de suite.
24 Après leur avoir confié la mission, le commanditaire oublie la carte derrière lui en partant. Les marchebranches vont-ils s'en emparer ou lui rendre ?
25 Les marchebranches trouvent une carte perdue. S'ils l'utilisent pour monter une expérience, une personne les aborde ensuite et prétend être le propriétaire, il leur demande de s'acquitter d'une mission pour lui rembourser la perte.
26 Une personne sans défense possède une carte sans l'intention de demander une mission aux marchebranches pour l'instant. Cela a l'air facile de lui dérober, en revanche le marchebranche qui la volera écopera d'une noirceur.

3 Mission délicate

La mission que le commanditaire confie aux marchebranches est problématique, ou quelque chose vient perturber leurs affaires.

31 Le commanditaire demande de tuer une personne innocente.
32 Une autre équipe de marchebranches est en concurrence sur la même mission.
33 Le commanditaire donne une mission qui est en concurrence avec une autre que les marchebranches ont acceptée (il faut apporter au commanditaire l'objet qu'ils doivent déjà apporter à un autre, il faut sauver une personne que l'autre commanditaire veut capturer, ou l'inverse...). Il paye une carte de plus pour avoir l'avantage.
34 Le commanditaire veut que sa mission soit accomplie en urgence. Il offre deux cartes au lieu d'une.
35 Deux missions sont très urgentes. Celle qui sera délaissée au profit de l'autre dégénérera très vite et très gravement, voire finira en catastrophe.
36 Le commanditaire leur confie une mission sans les payer, contre un service qui leur serait très utile. Entre chantage et échange de bons procédés, la limite est mince.

4 Mission personnelle

La mission est reliée à la vie personnelle des marchebranches.

41 L'une des personnes impliquées dans l'aventure sort tout droit du passé d'un des marchebranches.
42 Le méchant de l'aventure est une personne que les marchebranches aiment, respectent ou admirent.
43 Le commanditaire a besoin que les marchebranches fassent un acte ou un discours public pour les besoins de l'aventure, qui aura un fort impact sur leur réputation.
44 Pour réussir la mission, les marchebranches vont devoir sacrifier un être ou une chose qui leur est cher.
45 Le commanditaire voit dans un des marchebranches une personne spéciale, qui serait la seule à même de permettre la réussite de la mission, soit qu'elle a des pouvoirs spéciaux, qu'elle est élue, ou tout simplement qu'elle a des relations ou des connaissances uniques.
46 Le commanditaire demande aux marchebranches d'enquêter sur un crime sans savoir que c'est l'un des marchebranches qui a commis ce crime (ce dernier l'ignore aussi, ou au contraire s'en rappelle).

5 Commanditaire

Le commanditaire est loin d'être neutre.

51 Le commanditaire oblige les marchebranches à travailler pour lui, les menaçant de représailles s'ils refusent.
52 Le commanditaire insite pour accompagner les marchebranches dans la mission. En réalité, la mission est un prétexte, le commanditaire a son propre plan et veut se servir des marchebranches pour le couvrir, le protéger ou lui servir de bouc émissaire.
53 Le commanditaire a une très mauvaise réputation, peut-être même qu'il a déjà nui aux marchebranches par le passé.
54 Le commanditaire leur demande de proposer leurs services à un commanditaire concurrent et de faire en sorte de faire capoter la mission concurrente, ou de lui rapporter des informations sur ce commanditaire concurrent.
55 Le commanditaire menace de faire du mal à des personnes innocentes si les marchebranches refusent de travailler pour lui.
56 En accomplissant l'aventure, les marchebranches vont découvrir un terrible secret sur le commanditaire, que lui-même a oublié ou feint d'avoir oublié.

6 Erreur ou mensonge

Le commanditaire se trompe ou ment sur un détail de la mission

61 L'objectif de la mission est présenté comme bénéfique, en réalité si la mission est accomplie comme demandé, il en resultera un effet désastreux. (ou l'inverse)
62. L'un des êtres, lieux ou objets impliquées dans l'aventure est présenté comme dangereux alors qu'en réalité il est bienfaisant. (ou l'inverse).
63 La mission est banale mais tout en cherchant à l'accomplir, les marchebranches seront confrontés à une grande menace ou vont découvrir un terrible secret.
64 L'objectif de la mission ne se trouve pas ou plus à l'endroit où le commanditaire leur a dit d'aller le trouver ; en revanche une fois qu'on est dans cet endroit (une prison, un volcan, une forêt maudite...), il est difficile d'en sortir.
65 La mission est impossible à réaliser, soit parce qu'elle est trop difficile, soit parce qu'une des personnes, des lieux ou des objets nécessaires n'existent plus.
66 Il y a erreur sur l'identité de la personne qui fait l'objet de l'aventure (qu'il faille capturer, protéger, aide ou voler cette personne...).

Inspirations :
La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle

11 Implorer : une personne en péril implore qu'on la tire de l'embarras.
111 : La personne explorait des ruines, elle est coincée sous des décombres.
112 : La personne a déjà fait plusieurs fausses alertes au loup, maintenant elle est vraiment attaquée par un loup, mais plus personne ne la croit
113 : La personne se sait en danger de mort, mais elle ne se rappelle plus la nature de la menace
114 : La personne demande à ce qu'on la protège d'elle-même
115 : La personne en question est déjà morte, c'est un fantôme.
116 : Un horla est victime d'une traque et demande protection.

12 Sauver : une personne se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.
121 : La personne provoque volontairement ou non les catastrophes où elle intervient ensuite en sauveuse.
122 : La personne veut aller chercher des victimes perdues en forêt.
123 : La personne veut rappeler aux autres ce qu'ils ont oublié.
124 : La personne veut sauver les autres d'une maladie, au risque d'être elle-même affectée.
125 : La personne veut libérer les autres d'une hantise qui leur pourrit la vie.
126 : La personne veut redonner figure humaine à ceux qui se sont transformés en horlas.

13 Venger un crime : une personne venge le meurtre d'un autre personne.
131 La personne est prête à dévaster la région pour accomplir sa vengeance
132 La personne se cache dans le maquis en attendant son heure.
133 La personne veut avant tout qu'éclate la vérité.
134 La personne prône la loi du talion : œil pour œil.
135 La personne veut faire revivre au meurtrier toute l'horreur de son crime.
136 La personne fait un pacte avec des monstres pour se venger.

14 Venger un proche : une vengeance au sein d'une même famille.
141 La famille sera déchirée si la personne essaye de se venger
142 La personne a jadis fait un pacte de sang avec celle dont elle veut se venger, un arbre de la forêt en porte les traces
143 Le membre de la famille qui a accompli un forfait l'a depuis oublié.
144 Tout le monde pousse la personne à pardonner ou abandonner son projet de vengeance.
145 La personne aime passionnément celle dont elle veut se venger, ou vice versa.
146 Le désir de vengeance transforme peu à peu la personne en monstre.

15 Être traqué : une personne doit s'enfuir pour sauver sa vie.
151 La personne fuit un cataclysme naturel ou magique.
152 La personne est la cible d'une chasse à l'homme rituelle.
153 La personne revient par erreur à l'endroit précis où ses ennemis l'attendent.
154 Le péril que fuit la personne séduit ou contamine tout ce qu'elle rencontre sur la route.
155 La personne est traquée dans ses cauchemars.
156 La personne est traquée par des horlas pour qui elle constitue une nourriture essentielle ou un composant pour leur magie noire.

16 Détruire : un désastre survient, ou va survenir, à la suite des actions d'une personne.
161 La personne réanime une relique très dangereuse.
162 La personne s'aventure dans une forêt interdite où elle est repérée par une menace très ancienne.
163 La personne prophétise un désastre, mais personne ne la croit, et finalement elle le provoque malgré elle.
164 La personne est porteuse saine d'une maladie avec un fort pouvoir de contamination.
165 La personne fait une action qui génère suffisamment d'égrégore pour entraîner de terribles conséquences magiques.
166 La personne ligue les monstres comme les hommes.

21 Posséder : un désir de possession (un bien, un être, etc.) contrevenu.
211 L'objet du désir vient d'être détruit.
212 L'objet du désir est au cœur d'un insondable forêt hantée.
213 La personne a eu la main sur un indice pour récupérer l'objet du désir, mais a perdu cet indice.
214 Le désir de possession dévore la personne.
215 L'être ou l'objet désiré est attaché à un autre.
216 L'objet du désir est maudit ou dangereux.

22 Se révolter : une personne insoumise se révolte contre une autorité supérieure.
221 La personne se rebelle contre une autorité qui entend gouverner les hommes après la chute de la civilisation.
222 La personne a juré de mettre fin à la suprématie de la forêt.
223 Les pauvres vendent leurs souvenirs aux plus riches et la personne lutte contre cette injustice.
224 L'autorité a le pouvoir de dicter ses actes et ses pensées à la personne, tout le monde est manipulé.
225 La personne lutte contre une autre qui s'est fabriquée une fausse réputation héroïque.
226 La personne lutte contre les horlas qui veulent dominer le monde, par la force ou par la ruse.

23 Être audacieux : une personne tente d'obtenir l'inatteignable.
231 La personne veut faire renaître l'Âge d'Or.
232 La personne veut transformer la forêt en paradis végétal.
233 La personne veut éradiquer l'oubli.
234 La personne veut devenir immortelle.
235 La personne veut devenir omnisciente.
235 La personne veut éradiquer tous les horlas.

24 Ravir ou kidnapper : une personne kidnappe une autre personne contre sa volonté.
241 Le kidnappeur emporte sa proie dans des ruines oubliées.
242 Le kidnappeur emporte sa proie au fond de la forêt.
243 Le kidnappeur est manipulé, en réalité c'est l'otage qui tire les ficelles.
244 L'otage se rallie à la cause de son son ravisseur.
245 Le kidnapping a lieu dans les rêves.
246 Le kidnappeur va faire des expériences sur son otage, peut-être le transformer en monstre.

25 Résoudre une énigme : une personne essaie de résoudre une énigme difficile.
251 La société est corrompue, et met des bâtons dans les roues de l'enquêteur.
252 L'énigme est aussi compliquée que la plus noire des forêts, seule une martingale magique pourrait la résoudre.
253 La personne enquête sur son propre passé
254 La personne est en danger de mort si elle ne résout pas l'énigme, il y a un compte à rebours.
255 Il s'agit d'une énigme métaphysique
256 L'énigme est le secret de l'existence des horlas.

26 Obtenir ou conquérir : une personne essaie de s'emparer d'un bien précieux.
261 Le bien est le dernier artefact en état de marche de sa génération.
262 Le bien est caché dans une forêt qu'il faut explorer ou détruire.
263 La personne doit d'abord se rappeler ou se trouve le bien ou à quoi il sert.
264 Le bien précieux exerce une attirance surnaturelle sur la personne.
265 Le bien précieux est une chose légendaire, s'en emparer peut transformer votre destinée.
266 Le bien précieux est un horla qui peut servir d'objet d'étude, de remède, ou d'arme suprême.

31 Haïr : une personne voue une haine profonde à une autre personne.
311 Elle la déteste car cette personne a ruiné sa vie
312 Elle veut capturer la personne et la perdre en forêt.
313 Elle a oublié la raison de sa rancune.
314 Elle la déteste et en même temps elle l'aime à la folie.
315 Cette haine commence à transformer l'environnement et les gens.
316 Des horlas se nourrissent de cette haine et l'entretiennent.

32 Rivaliser : une personne veut atteindre la situation enviable d'un proche.
321 La seule solution est de prendre la place de ce proche, causant ainsi sa ruine.
322 La personne doit s'entraîner dans des lieux secrets ou traverser la forêt pour tenter un nouveau départ sur des terres vierges.
323 La personne a ignoré tous les inconvénients de cette situation enviable et va les réaliser au fur et à mesure qu'elle s'en approche.
324 De plus en plus de personnes convoitent la même situation.
325 Ce proche est en fait décédé, c'est un fantôme ; on ne peut l'égaler qu'en rejoingnant l'au-delà
326 Un horla va proposer un pacte diabolique à la personne pour qu'elle atteigne son but.

33 Adultère meurtrier : pour posséder son amant, une personne tue son conjoint.
331 La mort du conjoint serait une grande perte pour la civilisation ; parce que c'est un sage, un sauveur ou un chef éclairé.
332 L'amant est obligé de se cacher en forêt après son crime.
333 Le conjoint est un proche parent ou ami du meurtrier, mais ce dernier l'a oublié.
334 L'amant a manipulé la personne pour causer la mort de son conjoint.
335 En réalité, le conjoint est une projection mentale du meurtrier. Le meurtrier risque sa vie en portant la main sur son alter-ego.
336 Le meurtrier est un horla changeforme et a pris l'apparence du conjoint après l'avoir tué.

34 Folie : sous l'emprise de la folie, une personne commet des crimes.
341 La personne est persuadée d'agir pour le bien commun.
342 Seule une plante sacrée au cœur de la forêt peut guérir cette folie.
343 La personne commet ses crimes dans un état second et les oublie aussitôt après.
344 La personne est sous l'influence d'une maladie contagieuse ; elle est la première manifestation d'une épidémie de crimes.
345 La personne a été envoûtée par un sorcier.
346 La personne pense que ses proches ont été remplacées par des horlas et qu'elle doit s'en débarrasser.

35 Imprudence fatale : une personne commet une grave erreur.
351 Cette erreur va causer la ruine d'une communauté.
352 La personne se perd en forêt, sans matériel de survie.
353 La personne fait du mal à une autre personne car elle l'a pris pour quelqu'un d'autre.
354 C'est un symptôme avant-coureur. Le jugement des gens s'altère à grande vitesse.
355 C'est une petite erreur, mais elle connaît une série de conséquences graves, comme le battement d'ailes du papillon.
356 La personne agit sous les conseils d'un horla trompeur.

36 Inceste : une relation impossible entre proches.
361 Si ces personnes se lient, cela peut provoquer une guerre.
362 Ils prennent la fuite en forêt pour se soustraire au jugement.
363 Les deux personnes ignoraient qu'elles étaient proches.
364 Les deux personnes sont prêtes à se débarrasser de ceux qui s'opposeraient à leur union.
365 Quelqu'un maudit leur union, et les fléaux s'abattent sur eux.
366 Cette faute est en train de les transformer en horlas, eux ou le fruit de leur union.

41 Tuer un des siens inconnus : une personne tue un proche sans le savoir.
411 Les personnes ont été séparées longtemps par un cataclysme
412 Lors d'une bataille de tir à l'arc en forêt, une personne tue un proche en tirant entre les arbres au jugé
413 La personne tue quelqu'un et ensuite la mémoire lui revient : il s'agissait d'un de ses proches perdus de vue.
414 La personne avait de bonnes raisons de tuer ce proche, mais elle est dans le déni ou elle prétend avoir été victime d'un envoûtement.
415 Une personne en tue une autre par colère, avant de reconnaître un proche de qui elle avait été séparé il y a bien longtemps à cause d'une prophétie qui disait qu'elle la tuerait.
416 Le proche s'est transformé en horla, il était méconnaissable et la personne l'a tué en pensant tuer un horla comme les autres.

42 Se sacrifier à l'idéal : une personne donne sa vie pour un idéal.
421 Une personne en a convaincu une autre de se sacrifier pour son peuple dans une bataille héroïque.
422 Pour prouver qu'homme et forêts peuvent vivre ensemble, une personne s'est transformée en arbre.
423 Au moment de rendre l'âme, la personne a oublié pour quel idéal elle mourrait.
424 Une personne en manipule d'autres pour qu'elles se sacrifient à sa cause.
425 Cette personne croyait tellement que sa mort serait utile qu'elle a en effet changé le cours des choses.
426 Un horla se nourrit des sacrifices ; si on le tue, peut-être que les suicides d'idéalistes cesseront ?

43 Se sacrifier aux proches : une personne se sacrifie pour sauver un proche.
431 Une personne en a sauvé une autre d'un tremblement de terre, mais du coup elle a disparu dans une faille.
432 Une chasse au sanglier a tourné mal et le sanglier s'est retrouvé contre le chasseur, qui serait mort si une personne ne se serait pas interposée.
433 Une personne était condamnée par une maladie d'oubli, une autre a pris la maladie pour elle.
434 Une personne a mis tous ses savoirs dans un livre pour que sa communauté puisse en avoir trace, mais ça l'a tué.
435 Une personne s'est sacrifiée pour générer suffisamment d'égrégore pour en faire revenir une autre à la vie.
436 Une personne s'est accusée d'un crime pour couvrir un proche et elle a été exécutée. En réalité, ce n'est pas ce proche qui a commis le crime, mais un monstre qui avait usurpé son apparence.

44 Tout sacrifier à la passion : une passion se révèle fatale.
441 Une personne collectionne des reliques de plus en plus dangereuses
442 Une personne est attirée par la forêt. Elle s'y enfonce au détriment de sa sécurité.
443 Une personne enquête sur son propre passé, oubliant de vivre dans le présent.
444 Une personne se passionne pour les transformations corporelles, au risque de perdre son humanité.
445 Une personne passionnée de folklore recueille de vieilles légendes terrifiantes qui risquent de devenir réalité si quelqu'un les lit.
446 Une personne est prête aux pires extrémités pour protéger ces enfants, qu'elles soient nécessaires ou que ça la rassure seulement sur leur confort et leur sécurité.

45 Devoir sacrifier les siens : pour un idéal supérieur, une personne sacrifie un être proche.
451 Chaque année, une personne doit sacrifier un de ses enfants pour accorder un climat plus clément à sa communauté
452 Pensant que chaque génération doit survivre de façon autonome, une personne abandonne ses enfants dans la forêt.
453 Une personne oublie ses proches pour pouvoir consacrer toute sa mémoire à des études cruciales.
454 Pour guérir son amour transformée en hérisson, une personne transforme les membres de sa famille pour en comprendre le processus.
455 Une personne pense qu'en découpant ses proches, elle peut fabriquer des remèdes contre diverses épidémies.
456 Une personne forme tous ses proches à devenir chasseur de horlas.

46 Rivaliser à armes inégales : une personne décide d'affronter un autre plus fort que lui.
461 Une personne se rebelle contre un chef de guerre qui fait régner la terreur dans la région.
462 Un renard très rusé tente de mettre fin à la chasse en jouant des tours de plus en plus dangereux et audacieux aux chasseurs.
463 Un gamin féroce se venge de personnes qui l'ont brutalisé en utilisant un lance-pierres dont chaque coup fait perdre un souvenir.
464 Une personne provoque des adversaires de plus en plus puissants pour leur voler leur force.
465 Une personne veut affronter un adversaire qui est hors d'atteinte car l'un d'entre eux est décédé.
466 Une personne s'est juré de terrasser une Déité Horla.

51 Adultère : une personne trompe une autre personne.
511 Cet adultère entraîne la chute de toute une communauté.
512 Une personne en trompe une autre avec un animal de la forêt.
513 Une personne se marie à nouveau car elle a oublié qu'elle était déjà mariée.
514 Une personne en pousse une autre à commettre un adultère par manipulation mentale.
515 Une personne refait sa vie après un veuvage mais son conjoint en conçoit une offense depuis la tombe.
516 Une personne ou un horla changeforme se fait passer pour le conjoint d'un autre et tente ainsi de s'attirer ses faveurs.

52 Crimes d'amour : une personne amoureuse s'égare et commet un crime.
521 Une personne enlève la personne qu'elle aime à sa communauté, faisant fi des conséquences.
522 Une personne veut partir à l'aventure avec la personne qu'elle aime, pour cela elle vole un précieux cochon capable de déterrer des truffes en or dans la forêt.
523 Une personne efface le passé de la personne qu'elle aime afin qu'ils puissent vivre leur passion.
524 Pour faire preuve de sa valeur auprès de celle qu'elle aime, une personne ramène dans sa communauté un objet qu'elle juge précieux mais qui est chargé d'emprise.
525 Une personne est entraînée par celle qu'elle aime à commettre des crimes de plus en plus graves dans l'espoir d'être aimée en retour.
526 Une personne devient folle d'amour et se transforme alors en dangereux horla.

53 Le déshonneur d'un être aimé : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.
531 Une personne découvre que son être aimé veut causer la ruine de sa communauté.
532 L'être aimé va perdre dans la forêt celles et ceux qu'elle croit convoiter la personne de ses pensées.
533 L'être aimé commet des crimes qu'il oublie aussitôt après.
534 L'être aimé, pour assurer la sécurité financière du foyer, fait croire à des personnes qu'elles sont atteintes d'une maladie mortelle et leur vend un remède miracle : la personne qui l'aime s'en rend compte le jour où elle est elle-même atteinte de la vraie maladie.
535 L'être aimé fabriquait des faux tarots de l'oubli qui changent le passé au lieu de le faire redécouvrir.
536 L'être aimé s'avère être un horla aux mœurs monstrueuses.

54 Amours empêchées : un amour est entravé par la famille ou la société.
541 Deux héritiers de clans rivaux tombent amoureux.
542 Deux personnes s'aiment mais leurs communautés respectives décident de fuir les dangers de la forêt par deux directions opposées.
543 Si les deux personnes concrétisent leurs amours, elles peuvent s'autodétruire : tout le monde le sait sauf ces deux personnes qui l'ont oublié.
544 L'un des amoureux est atteint d'une mutation qui peut contaminer l'autre, et leurs familles respectives veulent empêcher ça.
545 L'un des amoureux fait partie du monde des morts. Les morts comme les vivants veulent empêcher cet union.
546 Une personne humaine et un horla tombent amoureux : leurs espèces respectives jugent cette union contre-nature et dangereuse.

Aimer l'ennemi : une personne en aime une autre même si elle est son ennemie.
551 Une personne en aime une autre qui l'a séduite uniquement dans l'espoir de provoquer la chute de sa communauté.
552 Une personne qui vit en communion avec la forêt tombe amoureuse d'une personne qui veut couper tous les arbres.
553 Une personne tombe amoureuse de la personne qui a fait tuer toute sa famille : elle ne la reconnaît pas.
554 Une personne tombe amoureuse d'une autre qui va la faire sombrer dans la drogue.
555 Une personne est tellement persécutée par une autre que sa seule porte de sortie et d'en tomber amoureuse ou de la séduire.
556 Une personne qui traque les horlas sans relâche tombe amoureuse d'un être de leur espèce.

56 L'ambition : une personne est prêt à tout pour concrétiser son ambition.
561 Une personne veut prendre la tête d'une communauté, quitte à écraser ses rivaux et à mettre en danger la communauté elle-même.
562 Une personne veut tracer une grande route à travers la forêt, quitte à défricher sans retenue et à chasser des communautés et des animaux de leur habitat naturel.
563 Une personne veut atteindre l'excellence dans son domaine : elle revend ses souvenirs contre plus de talent.
564 Une personne ambitieuse reçoit de mauvais conseils d'une autre qui en fait l'instrument de ses propres intérêts.
565 Une personne veut tellement devenir la meilleure dans un domaine que ses rivaux chutent les uns après les autres, par magie, et à son insu.
566 Une personne a besoin du sang d'un certain type de horlas pour accéder au pouvoir suprême et entreprend alors une traque systématique de ces créatures.

61 Lutter contre Dieu : une personne est prêt à affronter Dieu pour assouvir son ambition.
611 Une personne est prête à démanteler toute une religion pour s'assurer la suprématie.
612 Une personne cherche à tuer le dieu de la forêt pour détruire la forêt.
613 Une personne menace de tuer Dieu si on ne lui rend pas sa mémoire perdue.
614 Une déesse demande à un de ses héros de tuer tous les autres dieux pour ensuite régner à ses côtés.
615 Une personne veut tuer une déesse pour rendre fous les personnes qui le vénèrent.
616 Une personne veut tuer une Déité Horla réputée comme étant le gibier le plus prestigieux du monde.

62 Jalousie : mépris et jalousie amènent une personne à poser des actes regrettables.
621 Une personne convoite les trésors d'un chasseur de reliques et s'apprête à le faire tomber en disgrâce et s'arroger ses découvertes.
622 Une personne est si jalouse de la beauté d'un des animaux de la forêt qu'il en organise la traque.
623 Une personne jalouse le passé d'une autre et finit par le lui voler.
624 Une personne jalouse les talents psychiques d'une autre et l'empoisonne avec un produit qui déforme son corps.
625 Une personne en jalouse et méprise tellement une autre. Elle génère sans le savoir un mauvais œil qui va s'acharner sur cette personne jalousée.
626 Une personne estime que les horlas sont la nouvelle étape de l'évolution et dit aux autres que c'est une menace pour l'humanité.

63 Erreur judiciaire : une personne est injustement accusée et condamnée.
631 Par obscurantisme, une personne se fait accuser d'une crime juste parce qu'elle appartient à une tribu à la mauvaise réputation.
632 Alors qu'un crime est commis, la personne qui en a été le témoin prend le maquis de peur d'être accusée.
633 Une personne est accusée à tort parce que la mémoire des témoins est défaillante.
634 La personne pense être innocente mais en réalité, elle a commis des crimes alors qu'elle était dans un état second.
635 La personne n'a commis aucun des crimes dont on l'accuse mais les crimes ont été commis car elle avait très envie de les faire, sans passer par l'acte : les crimes ont eu lieu à cause de l'égrégore.
636 Un horla prend l'apparence d'une personne et s'en sert pour commettre des crimes.

64 Remords : rongé par la culpabilité, une personne a des remords.
641 La personne fait tout pour réparer un crime qui est irréparable.
642 La personne a dévasté l'habitat naturel de certains êtres et depuis elle se repent en protégeant l'environnement.
643 La personne est en quête d'un sort qui lui ferait oublier son crime, pour enfin trouver le sommeil.
644 La personne qui se sent coupable développe des réactions psychosomatiques et devient peu à peu un monstre.
645 La personne a tellement de remords qu'elle finit par être une victime des mêmes crimes qu'elle a commis.
646 Les remords de la personne prennent la forme de monstres qui terrorisent la région.

65 Retrouvailles : après une longue absence, des personnes se retrouvent ou se reconnaissent.
651 Séparées pendant la jeunesse par une guerre de tribus, deux personnes se retrouvent. L'une est devenue puissante, l'autre misérable.
652 Les deux anciens amis sont condamnés par un mauvais sort à se perdre en forêt s'ils se séparent à nouveau.
653 Ces personnes croient se reconnaître mais il s'agit de souvenirs implantés ou d'identités usurpées.
654 Deux personnes jumelles séparées dès leur plus jeune âge, l'une a grandi dans la lumière, l'autre est resté cloîtrée car elle était hideuse, mais des deux laquelle est vraiment la bête ?
655 L'une des deux personnes n'existe pas, elle est le fruit de l'imagination de l'autre.
656 L'une des deux personnes finit par réaliser que l'autre est devenue un horla, à moins qu'il s'agisse d'un horla qui aurait pris son apparence.

66 L'épreuve du deuil : une personne doit faire le deuil d'une personne aimée.
661 La personne endeuillée ravage la région pour oublier sa peine.
662 La personne endeuillée part mettre fin à ses jours dans la forêt des désespérés.
663 La personne essaye d'oublier le défunt pour oublier sa peine, mais en essayant d'effacer son passé, elle fait de troublantes découvertes.
664 La personne se transforme physiquement et mentalement à cause de son deuil.
665 La personne endeuillée entreprend des expériences contre-nature pour redonner vie à la personne aimée.
666 La personne endeuillée façonne un être à l'image de la personne aimée.

Inspiration : les 36 situations dramatiques de Georges Polti
https://fr.wikipedia.org/wiki/36_situations_dramatiques

SPECIALITÉS PAR VOCATION ET NIVEAU D'EXPÉRIENCE

Spécialités de voyageur

Expérience 1
1 recherche de passages secrets
2 sens de l'orientation
3 reconnaître un visage
4 attirer la pitié
5 reconnaître les émotions
6 comprendre la langue des horlas

Expérience 2
1 explorer des ruines
2 lire sa route dans les étoiles
3 faire reconnaître son visage
4 attirer l'amour
5 demander une confidence
6 attirer les horlas

Expérience 3
1 trouver le cœur d'un lieu
2 conduire chars et bateaux
3 se rappeler d'une légende
4 réconcilier deux ennemis
5 prouver qu'on dit la vérité
6 parler la langue des horlas

Expérience 4
1 savoir dans quel endroit se trouve l'être ou la chose que l'on cherche
2 construire chars et bateaux
3 colporter une légende
4 arrêter une guerre
5 faire dire la vérité
6 faire la paix avec un horla

Expérience 5
1 savoir dans quel endroit se trouve ce qui nous rendrait heureux
2 construire une machine volante
3 connaître l'histoire intime d'un peuple
4 provoquer une guerre
5 faire des mensonges une réalité
6 réconcilier un humain et un horla

Expérience 6
1 trouver la sortie du monde
2 construire une machine spatiale
3 changer l'histoire d'un peuple
4 trouver le sens de la vie
5 détruire le passé qui hante une région
6 transformer un horla en humain

Spécialités d'artisan

Expérience 1
1 recherche de pièges
2 cuisiner
3 reconnaître un arbre
4 identifier les plantes comestibles
5 ignorer la peur
6 comprendre la langue des animaux

Expérience 2
1 désamorcer des pièges
2 soigner
3 lire la mémoire d'un arbre
4 couper un arbre
5 faire peur
6 échapper aux horlas

Expérience 3
1 fabriquer des pièges
2 construire un abri
3 lire la mémoire d'un lieu
4 briser un objet massif
5 donner du courage aux autres
6 capturer un horla

Expérience 4
1 restaurer une ruine
2 rendre une forêt habitable
3 lire la mémoire du sol
4 développer des attributs animaux
5 mener une troupe
6 dompter un horla

Expérience 5
1 restaurer une ville
2 apprivoiser une forêt
3 lire l'avenir d'un lieu
4 détruire un lieu
5 guérir les souffrances d'un peuple
6 devenir un horla

Expérience 6
1 restaurer une région
2 guérir ou empoisonner une forêt
3 dicter l'avenir d'un lieu
4 construire un lieu
5 construire une nation
6 devenir un maître des horlas

Spécialités de saltimbanque

Expérience 1
1 recherche de trésors
2 bondir dans les hauteurs
3 voler dans les poches
4 faire un objet d'art
5 faire un tour qui redonne le moral
6 raconter des histoires de monstres

Expérience 2
1 marchander
2 creuser des tunnels
3 mener une enquête
4 attirer la curiosité d'une personne
5 faire un tour qui provoque des émotions
6 se déguiser en monstre

Expérience 3
1 arnaquer
2 fabriquer des ponts de cordes
3 passer inaperçu
4 ouvrir les passages fermés
5 faire un tour qui change l'opinion des gens
6 comprendre ce que veulent les monstres

Expérience 4
1 se créer une fausse réputation
2 provoquer un incendie
3 faire oublier son passage
4 verrouiller des passages
5 faire un tour qui crée une légende
6 faire passer quelqu'un pour un monstre

Expérience 5
1 devenir le chef d'une communauté
2 provoquer une explosion
3 changer la façon dont les personnes se rappellent de son passage
4 condamner ou ouvrir l'accès à un lieu
5 transmettre les arts du saltimbanque
6 donner l'envie et les moyens à une personne de devenir un monstre

Expérience 6
1 devenir le chef d'une nation
2 escamoter une région entière
3 changer la légende d'un peuple
4 provoquer la chute ou la renaissance d'une cité
5 changer la culture d'un peuple
6 donner l'envie et les moyens à un monstre de devenir une personne

Spécialités de mage

Expérience 1
1 recherche de magie
2 faire pousser une plante
3 redonner un souvenir lié à soi
4 frapper avec son esprit
5 provoquer une émotion
6 connaître les horlas

Expérience 2
1 recherche de relique
2 commander à un petit animal
3 redonner un souvenir perdu
4 créer une potion magique
5 supprimer une émotion
6 créer un horla illusoire

Expérience 3
1 faire fonctionner une relique
2 commander à un gros animal
3 créer un faux souvenir
4 tempête d'eau ou de vent
5 parler aux esprits
6 apprivoiser un monstre

Expérience 4
1 restaurer une relique
2 commander au bois
3 lire dans l'avenir
4 tempête de feu ou de terre
5 apprivoiser un esprit
6 commander à un horla

Expérience 5
1 inventer une machine
2 faire pousser une arbre
3 apprendre tout ce qu'une personne sait de son passé
4 ramener un mort à la vie
5 trouver un passeur pour traverser les forêts limbiques
6 transformer un humain en horla

Expérience 6
1 inventer une science
2 faire pousser une forêt
3 changer son passé
4 changer de forme
5 voyager sans danger dans les forêts limbiques
6 créer un horla